

PELATIHAN PENGGUNAAN DAN PENGELOLAAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE UNTUK PETUGAS MUSEUM KABUPATEN SUBANG

**Nurfitria Khoirunnisa¹, Taufan Abdurrahman², Mohammad Iqbal³,
Nunu Nugraha Purnawan⁴, Chepy Perdana⁵, Slamet Rahayu⁶, Lani Nurlani⁷,
Wulan Siti Nurul Masriah⁸**

^{1,2,3)} Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer,
Politeknik Negeri Subang

^{4,5,6,7,8)} Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer, Politeknik Negeri Subang
email: nurfitria@polsub.ac.id

Abstrak

Museum, sebagai penjaga warisan budaya, memegang peran vital dalam melestarikan identitas masyarakat. Tantangan era digital mendorong inovasi dan peningkatan daya saing museum. Implementasi sistem informasi berbasis *website* menjadi langkah kritis untuk membawa museum ke ranah digital, membuka interaksi interaktif, dan memperkaya cara informasi disajikan mengenai koleksi. Sebagai entitas budaya, museum memiliki tanggung jawab merawat, melestarikan, dan mengkomunikasikan warisan sejarah. Penerapan sistem informasi berbasis *website* kini menjadi krusial untuk meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas informasi. Di Kabupaten Subang, yang kaya akan sejarah, peran teknologi informasi menjadi semakin penting. Oleh karena itu, Pelatihan Penggunaan dan Pengelolaan Sistem Informasi Berbasis *Website* diinisiasi sebagai upaya memberdayakan petugas museum. Tujuan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan mendalam dan keterampilan praktis kepada petugas museum dalam menggunakan sistem informasi berbasis *website*. Diharapkan petugas dapat tidak hanya memahami potensi teknologi tersebut tetapi juga mengoptimalkan penggunaannya. Pelatihan mencakup konsep sistem informasi berbasis *website*, penggunaan platform, manajemen konten, dan strategi pemasaran digital. Metode pelaksanaan melibatkan seluruh dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Subang. Evaluasi dilakukan untuk terus memperbaiki proses. Hasilnya melibatkan implementasi sistem informasi, pelatihan petugas, dan penguatan pengelolaan konten. Dampak yang dihasilkan adalah peningkatan efisiensi dan relevansi museum dalam era transformasi digital. Secara keseluruhan, implementasi sistem informasi berbasis *website* menjadi langkah strategis untuk meningkatkan daya saing dan memperkaya pengalaman pengunjung museum.

Kata kunci: Museum, Sistem Informasi, *Website*, Pelatihan Penggunaan *Website*, Pengelolaan Koleksi Museum.

Abstract

Museum, as a guardian of cultural heritage, plays a vital role in preserving the identity of society. The challenges of the digital era drive innovation and enhance the competitiveness of museums. The implementation of a website-based information system is a critical step in bringing museums into the digital realm, opening interactive interactions, and enriching the way information is presented about collections. As a cultural entity, the museum has the responsibility to care for, preserve, and communicate historical heritage. The application of a website-based information system has become crucial to improve efficiency and information accessibility. In Subang Regency, which is rich in history, the role of information technology is becoming increasingly important. Therefore, the Training on the Use and Management of Website-Based Information Systems is initiated as an effort to empower museum personnel. The main goal of this training is to provide in-depth knowledge and practical skills to museum personnel in using website-based information systems. It is expected that the personnel can not only understand the potential of this technology but also optimize its use. The training includes the concepts of website-based information systems, effective platform usage, content management, and digital marketing strategies. The implementation method involves all lecturers, educational staff, and students from the Department of Information Technology and Computer Science at the State Polytechnic of Subang. Evaluation is carried out to continually improve the process. The results involve the implementation of information systems, personnel training, and strengthening content management. The resulting impact is the increased efficiency and relevance of the museum in

the digital transformation era. Overall, the implementation of a website-based information system is a strategic step to enhance competitiveness and enrich the museum visitor experience.

Keywords: Museum, Information System, Website, Website Usage Training, Museum Collection Management.

PENDAHULUAN

Museum sebagai penjaga kekayaan budaya dan sejarah suatu daerah memegang peran vital dalam menghidupkan dan melestarikan identitas kolektif masyarakat (Johnson, 2015). Sejalan dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, museum dihadapkan pada tantangan untuk terus berinovasi dan meningkatkan daya saingnya. Implementasi sistem informasi berbasis *website* menjadi langkah kritis dalam menghadirkan museum secara digital, membuka jendela interaktif bagi pengunjung, dan memperkaya cara penyajian informasi mengenai koleksi dan kegiatan museum.

Sebagai entitas budaya, museum memiliki peran yang sangat penting dalam merawat, melestarikan, dan mengkomunikasikan warisan sejarah dan kebudayaan suatu daerah kepada masyarakat (Susanto & Utami, 2019). Dengan adanya kemajuan teknologi, penerapan sistem informasi berbasis *website* menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan aksesibilitas informasi yang berkaitan dengan koleksi dan kegiatan museum.

Di Kabupaten Subang, yang kaya akan sejarah dan kebudayaan, pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks museum menjadi semakin penting. Oleh karena itu, Pelatihan Penggunaan dan Pengelolaan Sistem Informasi Berbasis *Website* untuk Petugas Museum Kabupaten Subang diinisiasi sebagai suatu inisiatif strategis untuk memberdayakan petugas museum dalam menghadapi era digital saat ini. Selain itu pelatihan ini juga menjadi langkah strategis untuk memperkenalkan dan memperkuat kompetensi petugas museum dalam memanfaatkan sistem informasi moderen.

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada petugas museum (Siregar & Setiawan, 2018). Diharapkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang potensi teknologi informasi tetapi juga mampu mengoptimalkan penggunaannya (Putra & Nurhadi, 2020). Melalui pemahaman ini, petugas museum diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan dan menciptakan pengalaman yang lebih berkesan bagi pengunjung (Pratiwi & Santoso, 2021).

Pelatihan ini mencakup berbagai aspek, termasuk pengenalan terhadap konsep sistem informasi berbasis *website*, penggunaan *platform* secara efektif, manajemen konten, dan strategi pemasaran digital. Para petugas museum diharapkan dapat mengintegrasikan pemahaman ini ke dalam rutinitas sehari-hari mereka, meningkatkan kualitas layanan, dan memberikan pengalaman yang lebih berkesan kepada pengunjung.

Melalui penguatan ini, diharapkan museum di Kabupaten Subang dapat mencapai tingkat efisiensi yang lebih tinggi dalam pengelolaan dan penyajian informasi. Dengan demikian, penguatan melalui pelatihan ini diharapkan dapat membuka peluang baru bagi museum di Kabupaten Subang, meningkatkan daya tarik, dan memperkaya pengalaman kunjungan di era transformasi digital (Widianto, 2017).

METODE

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melibatkan seluruh dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer (JTIK) Politeknik Negeri Subang (POLSUB) dilaksanakan pada tahun 2023 sejak bulan Maret hingga Desember dengan pelaksanaan pelatihan pada tanggal 31 Agustus 2023. Kegiatan pelatihan dan pengelolaan sistem informasi berbasis website ini dihadiri oleh petugas museum Kabupaten Subang.

Museum Kabupaten Subang merupakan museum umum yang didirikan oleh Pemerintah Kabupaten Subang melalui Seksi Muskalajarahnitra (Permuseuman Kepurbakalaan Kesejahteraan dan Nilai Tradisional) yang diresmikan pada tanggal 14 Maret 2003 oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Subang. Musem Kabupaten Subang berlokasi di Gedung Wisma Karya, yang merupakan bagian dari bangunan cagar budaya di Kabupaten Subang.

Kegiatan pelatihan pada PkM dilaksanakan berupa pelatihan, pengelolaan, dan penggunaan website Museum Kabupaten Subang. Kegiatan PkM ini dimulai dari pelatihan mengenai sistem informasi museum berbasis website, pengelolaan sistem informasi museum, dan diakhiri dengan evaluasi.

Secara garis besar pelaksanaan PkM ini dibagi ke dalam lima tahap kegiatan, yaitu: tahap observasi, tahap identifikasi, tahap penentuan tujuan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun metode pelaksanaan secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Program

Observasi

Menurut Creswell (2015) dalam (Abbas and Sutrisno 2022) observasi merupakan kegiatan yang melibatkan pengamatan secara langsung terhadap fenomena di lapangan menggunakan kelima indera, kegiatan observasi ini seringkali didukung oleh penggunaan instrumen atau perangkat khusus, dan hasil pengamatan direkam untuk tujuan ilmiah. Jadi observasi merupakan salah satu alat dalam pengumpulan data pada suatu penelitian, dalam hal ini yang menjadi subjek observasi adalah Museum Kabupaten Subang. Pelaksanaan kegiatan observasi dilaksanakan langsung oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Subang terkait sistem informasi yang sudah dimiliki oleh museum.

Identifikasi

Identifikasi dilakukan menggunakan teknik wawancara secara langsung kepada pengelola Museum Kabupaten Subang. Pada pelaksanaan PkM ini, tim menggunakan pendekatan wawancara dengan langkah – langkah sebagai berikut: (1). Merumuskan pertanyaan yang bersifat terbuka untuk dijawab selama wawancara, (2) mengidentifikasi responden yang memiliki kapabilitas untuk memberikan jawaban yang informatif, terutama Kepala Museum Kabupaten Subang dan Petugas Pengelola Museum sebagai subjek kegiatan pengabdian. Melalui wawancara ini, didapatkan informasi mengenai ketersediaan sistem informasi di lingkungan Museum Kabupaten Subang.

Penentuan Tujuan

Berdasarkan pada hasil yang telah didapatkan saat kegiatan observasi hingga identifikasi, tim PkM JTIK dapat mengambil kesimpulan bahwa Museum Kabupaten Subang membutuhkan media yang dapat digunakan untuk sarana dalam penyebarluasan informasi dan manajemen koleksi museum.

Pelaksanaan

Pelaksanaan PkM dilakukan dengan 5 tahapan yaitu: sosialisasi kegiatan, pengumpulan data – data Museum Kabupaten Subang, pembuatan sistem informasi berbasis website, pelatihan admin dalam menggunakan website, dan pendampingan penggunaan website sebagai sistem informasi dan manajemen koleksi museum. Adapun tahapan dalam pembuatan website dilakukan oleh tim PkM JTIK, kemudian pada tahapan pelatihan dilakukan oleh tim PkM kepada admin museum sebagai pengelola dan pengguna sistem informasi museum berbasis website nantinya. Berikut ini proses pelaksanaan kegiatan PkM dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Kegiatan PkM

a. Pelatihan admin

Pelatihan admin dalam penggunaan *website*, dilaksanakan di Museum Kabupaten Subang dengan melatih 2 orang administrator Museum. Dalam memudahkan proses pelatihan, para admin dibekali *manual book* sebagai panduan penggunaan *website*, seperti menambah konten informasi di dalam *website*, mengelola pelaporan kunjungan, menambah dan mengelola konten koleksi museum, dan lain – lain.

b. Pendampingan

Tim PkM JTIK melakukan pendampingan sebagai salah satu bentuk kontrol terhadap penggunaan *website* museum. Tindakan ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman para admin *website* museum dalam pengelola *platform* tersebut.

Evaluasi

Fase terakhir dari serangkaian kegiatan PkM adalah evaluasi, yang menjadi landasan untuk memperbaiki proses yang sedang berlangsung dan merancang perbaikan untuk kegiatan selanjutnya. Evaluasi ini mencakup penyediaan daftar kehadiran untuk tim PkM JTIK dan pengelola museum, menyusun daftar data atau informasi yang diperlukan sebagai konten untuk website dan berkoordinasi dengan Kepala Museum sebagai upaya pemantauan terhadap jalannya kegiatan PkM. Hasil kegiatan PkM disusun dalam suatu laporan kegiatan PkM yang digunakan sebagai dasar untuk perbaikan pelaksanaan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Sosialisasi kegiatan pengabdian memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada mitra pengabdian mengenai jadwal, waktu, dan rangkaian kegiatan PkM yang akan dilaksanakan dalam waktu 9 bulan. Kegiatan tersebut mencakup pengumpulan data profil museum, pelatihan penggunaan website, dan proses pendampingan. Sosialisasi ini diadakan dalam satu hari di Museum Kabupaten Subang, yang dihadiri oleh perwakilan museum serta tim PkM JTIK.

Merujuk pada Gambar 3 tahapan awal pelaksanaan kegiatan PkM ini dimulai dengan diadakannya sosialisasi kegiatan PkM kepada Museum Kabupaten Subang, lalu dilanjutkan dengan kegiatan observasi dan identifikasi masalah yang ada di Museum Kabupaten Subang. Adapun peserta yang hadir dan terlibat dalam kegiatan sosialisasi diantaranya: perwakilan tim PkM JTIK yang terdiri dari 3 orang dosen serta 2 orang mahasiswa dan Kepala Museum Kabupaten Subang.



Gambar 3. Foto Pertemuan Awal dengan Pihak Museum

Pengumpulan Data

Pengumpulan data – data museum sebagai informasi atau konten untuk website melibatkan pengumpulan data seperti profile museum, struktur organisasi, letak geografis, dan foto benda – benda koleksi museum. Berbagai informasi ini akan menjadi bagian dari konten yang disajikan di website museum. Kegiatan pengumpulan data ini dilaksanakan selama 1 bulan.

Pembuatan Website

Pembuatan website Museum Kabupaten Subang dengan memanfaatkan framework Laravel. Laravel merupakan salah satu framework website berbasis PHP yang bersifat open source diperuntukan untuk pengembangan website dengan menerapkan pola model, view, dan controller (Bin Tahir, Rais, and Apriyadi HS 2019). Berikut ini langkah – langkah yang dilaksanakan dalam membuat website museum:

a. Menentukan Tujuan dan Sasaran

Melakukan identifikasi terkait tujuan utama pembuatan *website* museum dengan menentukan target audiens dan konten utama yang ingin disajikan. Pertimbangkan fitur – fitur khusus yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

b. Menentukan Nama Domain

Menentukan nama domain yang mencerminkan identitas museum serta mudah diingat dan melakukan pendaftaran nama domain melalui penyedia domain terpercaya. Pastikan nama domain ini tersedia dan relevan dengan konten museum.

c. Menentukan *Platform* dan *Hosting*

Menentukan *platform* yang sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan *website* serta menentukan penyedia *hosting* yang andal dan sesuai dengan anggaran.

d. Membuat Rancangan Struktur *Website*

Membuat rencana struktur *website* termasuk navigasi, halaman, dan kategori. Membuat *user experience* (UX) agar *website* mudah digunakan.

e. Membuat Rancangan Struktur Konten

Membuat rencana struktur konten dengan mempertimbangkan navigasi yang intuitif. Memisahkan konten berdasarkan kategori seperti: koleksi, sejarah, program, dan berita.

f. Desain Tampilan *Webiste*

Membuat rancangan tampilan dan struktur halaman *website* dengan memilih tema atau template yang sesuai dengan gaya dan tujuan *website* dibuat, yang mudah digunakan oleh *user* dan menambahkan fungsi serta fitur-fitur yang diperlukan.

g. Melakukan Pengembangan (*Development*)

Melakukan pengembangan sesuai dengan rancangan struktur dan desain tampilan *website* yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

h. Membuat Konten

Membuat konten sesuai dengan tujuan dan target audiens yang informatif, menarik dan relevan. Hal ini mencakup teks, gambar, video, audio, dan elemen multimedia lainnya.

i. Integrasi Media Sosial

Integrasikan tautan ke akun media sosial untuk meningkatkan visibilitas dan keterlibatan pengguna.

j. Memastikan Responsif dan *Mobile – Friendly*

Memastikan *website* yang dibuat dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel. Melakukan uji kecepatan dan kinerja halaman *website*.

k. Melakukan Pengujian dan Memperbaiki Kesalahan

Melakukan uji coba menyeluruh terhadap semua fitur dan fungsi *website* sebelum diluncurkan secara resmi.

l. Menambahkan fitur keamanan

Mempertimbangkan untuk menambahkan fitur keamanan, seperti sertifikat SSL, untuk melindungi data dan informasi pengguna.

m. Meluncurkan *Website*

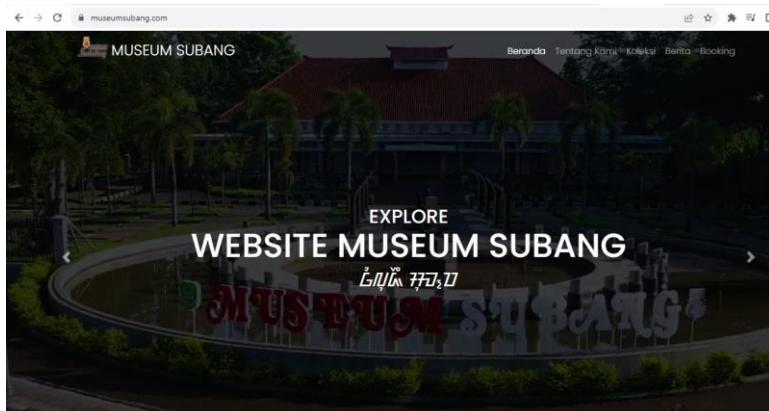
Setelah semua persiapan selesai, luncurkan *website* secara resmi dan pastikan untuk terus memantau kinerjanya.

n. Melakukan *Monitoring* dan Pemeliharaan

Melakukan pemeliharaan rutin dan pembaruan konten untuk menjaga keberlanjutan dan relevansi *website* museum.

Pengembangan Website

Pengembangan sistem informasi museum berbasis website dirancang agar mudah digunakan oleh para pengguna, seperti pada Gambar 4 tampilan dashboard website museum Kabupaten Subang yang berisi beberapa sub menu diantaranya: Beranda, Tentang Kami, Koleksi, Berita, dan Booking.



Gambar 4. Tampilan Halaman *Dashboard Website* Museum Kabupaten Subang

Pengelolaan website pada tahap awal dengan menampilkan dan membagikan informasi terkait kegiatan yang dilakukan oleh museum, seperti pada Gambar 5 melakukan pengelolaan terhadap informasi seputar museum dan Gambar 6 melakukan pengelolaan terhadap berita.

Gambar	Sejarah Museum	Visi & Misi	Struktur Organisasi	Alamat	Nomor Hp	Email	Instagram	Action
	Visi dan ...	Kabupaten...		Jl. Ade Ir...	(0853202...	museum...	@uptdm...	<button>Edit</button>

Gambar 5. Tampilan Halaman Pengelolaan Informasi Museum

NO	TANGGAL	GAMBAR	JUDUL	DESKRIPSI	ACTION
1	19 Juni 2023		Kunjungan Bupati	is a long established fact th...	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 6. Tampilan Halaman Pengelolaan Berita Museum

Pelatihan dan Pendampingan

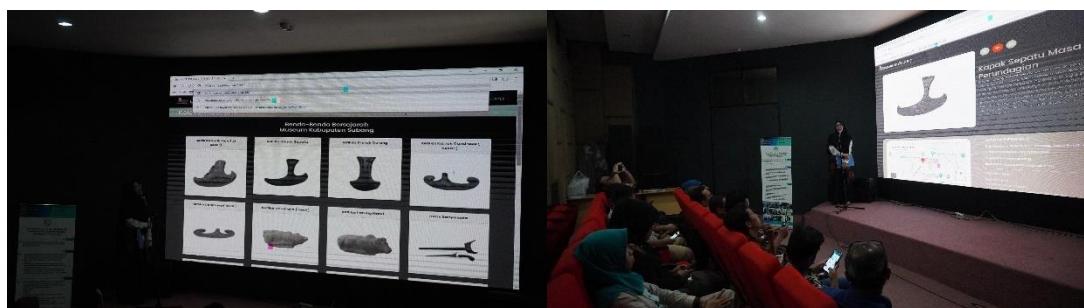
Kegiatan pelatihan dan pendampingan pada tahap ini dilakukan dalam beberapa tahapan:

1. Mitra PkM diberikan materi tentang Sistem Informasi Museum berbasis *website*
2. Mitra PkM diberikan dan dibekali materi tentang cara menggunakan Sistem Informasi Museum berbasis *website*
3. Mitra dibekali dengan teknik – teknik penggunaan fitur/ layanan Sistem Informasi Museum
4. Mitra dibekali dengan memaksimalkan pengembangan konten untuk *website* museum



Gambar 7. Pelatihan dan Pendampingan Admin Pengelola Website Museum Kabupaten Subang

Pada Gambar 7 merupakan kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim PkM JTIK kepada para operator dan administrator website museum yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait tata kelola website museum kepada para operator. Pengelolaan website museum Kabupaten Subang kedepannya akan dilakukan oleh pihak museum, namun tim PkM JTIK akan tetap melaksanakan monitoring jika suatu saat terjadi problem pada website museum.

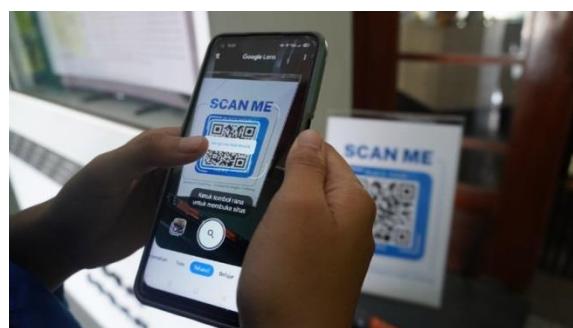


Gambar 8. Ketua Tim PkM Memaparkan Materi



Gambar 9. Peserta Sosialisasi Mencoba Fitur QR Code

Pada Gambar 8 ketua tim PkM JTIK memaparkan materi tentang cara penggunaan sistem informasi museum berbasis website dan pada Gambar 9 para peserta sosialisasi penggunaan sistem informasi museum sedang mencoba salah satu fitur yaitu QR Code.



Gambar 10. Fitur QR Code yang Telah Disematkan di lingkungan Museum

Pada Gambar 10 peserta sosialisasi mencoba fitur QR Code yang telah disematkan di lingkungan Museum Kabupaten Subang, sejumlah koleksi dari museum telah disematkan QR Code yang dapat membantu pengunjung mendapat penjelasan terkait koleksi tersebut.



Gambar 11. Tim PkM JTIK Bersama Pengelola Museum Kabupaten Subang



Gambar 12. Tim Pengembang Sistem Informasi Museum

Dampak bagi Mitra

Implementasi sistem informasi museum berbasis website diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, kecepatan, kualitas, dan kenyamanan bagi pengguna khususnya bagi pengunjung Museum Kabupaten Subang. Dengan penggunaan sarana elektronik seperti komputer yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi akan berdampak terhadap Museum Kabupaten Subang dan pengunjung museum sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemanfaatan Teknologi Informasi
Mendorong untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan museum.
2. Sarana Komunikasi dan Informasi
Menyediakan saran komunikasi dan informasi kepada pengunjung museum.
3. Sumber Data dan Informasi Lengkap
Menyediakan sumber data dan informasi lengkap tentang museum.
4. Media Penyimpanan
Berfungsi sebagai media penyimpanan data – data dokumentasi koleksi museum secara digital.
5. Pelayanan Administrasi
Memfasilitasi pengolahan data pelaporan pengunjung, pengolahan data *rating* museum, dan pengolahan data koleksi museum.
6. Pengelolaan Pengaduan Pengunjung
Menerapkan formulir *online* di *website* museum yang mana pengunjung museum dapat memberikan *rating*, pesan, dan kesan terhadap pelayanan museum.

7. Pengelolaan Informasi
Memperkuat pengelolaan informasi terkait museum.
8. Penyuluhan kepada Masyarakat
Menjadi *platform* untuk penyuluhan kepada pengunjung museum.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan agar dapat meningkatkan kapasitas dan kualitas sumber daya dan ketersediaan sistem informasi yang terdapat di Museum Kabupaten Subang, sehingga dapat menunjang efektifitas pengelolaan museum. Pelatihan petugas museum memperkuat keterampilan mereka dalam mengelola teknologi informasi, meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan. Dalam pengabdian ini dapat menjadi media inovasi Museum sehingga mampu mengembangkan potensi yang ada. Dengan meningkatkan kualitas konten serta pengelolaan website museum dapat menaikkan nilai ketersediaan informasi guna kemanfaatan potensi museum, dan memberikan solusi kepada pengelola museum terhadap kendala pengelolaan informasi. Dengan memanfaatkan teknologi, museum dapat lebih efektif menyampaikan informasi dan pendidikan budaya kepada khalayak, memperkokoh perannya sebagai pusat pembelajaran di tengah perkembangan era digital. Secara keseluruhan, implementasi sistem informasi berbasis website menjadi langkah strategis untuk meningkatkan daya saing museum, memperluas aksesibilitas, dan memperkaya pengalaman pengunjung, menjadikan Museum Kabupaten Subang semakin relevan dalam transformasi digital ini.

SARAN

Dalam memaksimalkan manfaat dari implementasi sistem informasi berbasis website pada Museum Kabupaten Subang, beberapa rekomendasi dan langkah strategis dapat diambil untuk meningkatkan kualitas dan daya saing museum:

1. Evaluasi dan perbarui dan penyempurnaan konten *website* secara berkala.
2. Pelatihan rutin bagi petugas museum.
3. Interaksi lebih lanjut dengan pengunjung.
4. Aktifkan fitur interaktif seperti komentar, forum, atau survei *online* di *website*.
5. Pemanfaatan media sosial.
6. Jaga keamanan data pengunjung dan informasi museum.
7. Monitoring kinerja *website*.
8. Adakan kampanye edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap *website* museum.
9. Sosialisasikan manfaat kunjungan, baik secara fisik maupun virtual.
10. Kolaborasi dengan pihak eksternal.
11. Susun jadwal evaluasi rutin terhadap implementasi sistem informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang telah mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sehingga dapat berjalan dengan maksimal. Terima kasih kepada Museum Kabupaten Subang dan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Subang atas segala dukungan dan kerjasamanya selama kegiatan pengabdian ini dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Wandi, and Sutrisno Sutrisno. 2022. "Pengembangan Website Desa Sebagai Sistem Informasi Dan Inovasi Di Desa Indu Makkombong, Kabupaten Polewali Mandar." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2(2):505–12. doi: 10.54082/jamsi.276.
- Bin Tahir, Tamus, Muh. Rais, and Moch. Apriyadi HS. 2019. "Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel." *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)* 2(2):55–59. doi: 10.33387/jiko.v2i2.1313.
- Johnson, A. (2015). "Preserving Cultural Heritage: The Role of Museums." *Journal of Cultural Preservation*, 20(3), 45-62.
- Putra, M. A., & Nurhadi, Y. (2020). "Pengaruh Pelatihan Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi di Museum: Studi Kasus di Kabupaten Subang." *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 25(4),

- 89-104.
- Pratiwi, S., & Santoso, B. (2021). "Strategi Pemasaran Digital dalam Meningkatkan Kunjungan ke Museum: Analisis Kasus di Museum Subang." *Jurnal Pemasaran Digital*, 18(2), 301-318.
- Siregar, R., & Setiawan, A. (2018). "Pelatihan Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Website di Museum Lokal: Upaya Peningkatan Kualitas Pelayanan." *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Kepelatihan*, 15(3), 201-215.
- Susanto, B., & Utami, S. (2019). "Inovasi Teknologi Informasi dalam Pengembangan Museum: Kasus Museum Digital di Era Digital." *Jurnal Inovasi Teknologi Informasi*, 7(1), 112-125.
- Widianto, A. (2017). "Peran Museum dalam Mempromosikan Identitas Budaya Lokal: Studi Kasus di Kabupaten Subang." *Jurnal Kajian Kebudayaan*, 12(2), 45-58.